



PUCMM

Pontificia Universidad Católica
Madre y Maestra

Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela

Integración de actividades y recursos
en la enseñanza - aprendizaje del Nivel Primario

Catálogo de Maletas Viajeras

República Dominicana, año 2016

González Auffant, Margarita, autor.

Integración de actividades y recursos en la enseñanza-aprendizaje del nivel primario. Catálogo de maletas viajeras / Margarita González Auffant, Marta Vicente.-- Santo Domingo, República Dominicana : Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra, PUCMM : Instituto Nacional de Formación y Capacitación del Magisterio, INAFOCAM, 2016.

36 páginas.

ISBN: 978-9945-603-27-9

1. Culturas indígenas – Historia. 2. Cultura popular – África. 3. Cultura popular – República Dominicana. I. Vicente, Marta. II. Título.

306
G643i
BIB/PUCMM

CATÁLOGO DE MALETAS VIAJERAS

© Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela

PUCMM-INAFOCAM

República Dominicana, año 2016

Primera edición

Dirección Ejecutiva
Dulce Rodríguez

Museóloga
Margarita González Auffant

Autores
Margarita González Auffant
Marta Vicente

Diagramación y Diseño Gráfico
John A. López Leger

Impresión
Grupo Astro, SRL (Printería)

Este material constituye un apoyo a los procesos de enseñanza y aprendizaje en el área de Ciencias Sociales. Prohibida la reproducción total o parcial de este documento con fines comerciales.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN Y DESARROLLO HUMANO (CIEDHumano)
PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATOLICA MADRE Y MAESTRA (PUCMM)

Estrategia de Formación Continua Centrada en la Escuela

El Instituto Nacional de Formación y Capacitación del Magisterio (INAFOCAM), respondiendo a las políticas educativas vigentes del país, puso en marcha en el 2013 una estrategia de formación continua a centros educativos, en alianza con las universidades, como parte de las iniciativas para el desarrollo profesional docente y la mejora del sistema educativo dominicano.

Dicha estrategia ha sido concebida para realizarse en tres años, y ha implicado: a) la evaluación de los centros educativos en su punto de partida con relación a la calidad del aprendizaje de los estudiantes, b) la implementación de un plan de mejora y c) el monitoreo y la evaluación de la implementación.

La Pontificia Universidad Católica Madre y Maestra (PUCMM) se unió a la Estrategia del INAFOCAM en febrero del 2014. El plan de mejora para las escuelas se concibió como:

1. Formación presencial, en módulos disciplinares y conferencias.
2. Estudio independiente, para cumplir en tiempo adicional con las demandas formativas
3. Acompañamiento a cada docente para aprender en la práctica.
4. Grupos pedagógicos, o encuentros de reflexión grupal sobre la práctica.

La Estrategia ha sido implementada con un Plan de Formación o diseño curricular, en base a las competencias, los contenidos y los indicadores de logro para trabajar con los docentes de las escuelas. El presente documento constituye un recurso didáctico que se planificó dentro de dicho Plan.

INTRODUCCIÓN

La estrategia PUCMM-INAFOCAM promueve en su Plan de Formación la integración de actividades y recursos en la enseñanza aprendizaje para el Nivel Primario. Este catálogo tiene como propósito describir las llamadas “maletas viajeras”. Las mismas consisten en tres bultos de lona azul con objetos e imágenes que se agrupan en tres colecciones: las ocupaciones en la comunidad, el origen del pueblo dominicano y el patrimonio cultural dominicano. Son usadas en aula cuando se tratan los temas que en ellas se desarrollan.

La maleta viajera 1 contiene vestimentas y objetos característicos de 20 ocupaciones comunes en la sociedad dominicana.

La maleta viajera 2 contiene objetos que representan la herencia de las culturas taína, española y africana en la identidad del pueblo dominicano.

La maleta viajera 3 contiene artesanías típicas e imágenes de monumentos coloniales dominicanos ubicados geográficamente en el territorio nacional.

Las maletas viajeras constituyen un recurso adicional a los libros de lectura, a los libros de texto y a los mapas que se usan comúnmente en un aula. Estas colecciones se pueden integrar en los tres momentos esenciales de una clase: fase exploratoria, fase de conceptualización y fase de aplicación.

En la fase exploratoria, los alumnos observan e interactúan con los objetos, imaginan la cultura en que se utilizaron, hacen preguntas etc. En la fase de conceptualización, el maestro se apoya en los objetos para tratar los temas. En la fase de aplicación, los estudiantes exponen los temas a partir de los objetos, los dibujan ubicándolos en un escenario histórico o geográfico, y

escriben historias alusivas a los temas tratados valiéndose de los mismos.

Los maestros incluyen este recurso adicional en la planificación del año escolar, mejorando así la calidad pedagógica de sus clases. Es importante que el maestro garantice en su grupo de alumnos el cuidado y preservación de las maletas viajeras.

MALETA VIAJERA
Ocupaciones en la
Comunidad



La finalidad de la maleta viajera sobre las Ocupaciones en la Comunidad es promover la identificación con los roles, las profesiones y los oficios de los adultos que rodean al niño dominicano de una manera positiva. Así, estas ocupaciones se convierten en modelos a seguir que inspiran al niño en la visualización de un posible futuro para él, seleccionado por su interés. En la clase, el maestro les habla a los niños de su comunidad, mostrando y describiendo cada uno de las ocupaciones a partir de las vestimentas y los objetos. Se puede recrear el entorno de una calle o de un barrio en el aula, donde cada niño representa el rol del oficio que le tocó, siguiendo valores morales y éticos. Todos los roles deben representarse indistintamente por niños o niñas, de manera que en el aula se ayude a disminuir la creencia sobre lo que debe o no debe ejercer un hombre o una mujer. El lenguaje usado en este catálogo usa las terminaciones gramaticales masculinas, entendiendo el uso genérico de las mismas en el idioma castellano.

Maleta Viajera No. 1

Ocupaciones en la comunidad



AGRÓNOMO

El agrónomo es la persona que logra más y mejores cultivos en el campo, para el beneficio de la población que esos productos alimentan. Su trabajo es sacarle el mayor provecho posible a la tierra, para la supervivencia del ser humano

Generalmente, el agrónomo también cría animales para la venta o el sustento de su familia, tales como gallinas, chivos y vacas. También utiliza caballos y burros para transporte y carga, así como perros guardianes para proteger sus tierras.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Sombrero, 1 Traje, Vegetales, Puerro, Vaca y Chivo.



ARTISTA

El artista plástico es la persona cuyo oficio consiste en crear obras de pintura y escultura donde se expresen sus sentimientos a través de la imaginación y la creatividad. Para ser artista es necesario estudiar las técnicas y tener mucho deseo de expresar sentimientos de alguna forma concreta. Las obras que crea el artista provocan diferentes sentimientos y también sensaciones de belleza en los demás.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Sombrero, 1 Traje, 2 Libros de dibujar, 1 Caja de crayolas.



BAILARÍN

El bailarín es la persona que se dedica al arte de bailar, ya sea como profesión o como diversión. Para bailar como profesión es necesaria la disciplina mental y física, pues el cuerpo requiere desarrollar mucha precisión, y eso solo se logra con perseverancia. El tipo de movimientos depende de la música que se interprete con el cuerpo: danza clásica, contemporánea, o bailes culturales como el merengue, la salsa, el tango o el flamenco.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje.



BOMBERO

El bombero se dedica a extinguir incendios o rescatar personas en peligro. Un bombero necesita aprender técnicas de salvamento y primeros auxilios, y estar en buena forma física para resistir largas jornadas de trabajo cuando hay un fuego muy grande. También requiere tomar decisiones rápidas y valientes para rescatar personas atrapadas en incendios. El camión de los bomberos contiene todo el equipo necesario: agua, mangueras, escaleras, principalmente.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero, Campana, Hacha, Extinguidor.



CHEF

Un chef domina el arte de cocinar, y puede hacerlo mejor que el resto de las personas que cocinan todos los días. Él conoce las técnicas y el valor nutricional de los alimentos, de manera que los combina y logra un producto delicioso para el gusto y la vista. Un chef trabaja en restaurantes, hoteles o por encargo. Se ocupa de planificar el menú, supervisar la compra y el manejo higiénico de los alimentos y garantizar el buen trabajo de su equipo de ayudantes.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero, Espátula, Cuchara, Platos, Tazas, Jarras, Salchichas, Huevos fritos, Papas fritas.



CARPINTERO

El carpintero es la persona que fabrica muebles, puertas, escaleras, o cualquier pieza de una vivienda o lugar público en que sea necesario usar la madera. Si el carpintero cuenta con equipos tecnológicos, puede producir mucha cantidad en poco tiempo. Por ejemplo, un carpintero que debe hacer todas las puertas de un hotel, requiere tener una gran fábrica de máquinas y empleados para que eso sea posible. El carpintero identifica el modelo que va a fabricar, selecciona la madera adecuada, la corta, la lija, la ensambla, y la monta donde va.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero, Serrucho, Tornillos, Alicata.



ELECTRICISTA

El electricista instala y da mantenimiento a los cables eléctricos que se requieren en las construcciones de todo tipo, y sabe reparar todo tipo de objeto que funcione con electricidad. Los electricistas deben conocer bien las técnicas, pues su trabajo es peligroso. Si se equivoca con los cables, puede sufrir los efectos de la corriente eléctrica en su cuerpo. Cuando esa corriente es muy alta, la persona puede hasta morir. Si se trabaja en construcciones grandes, se requiere tener equilibrio para subirse a escaleras altas y manipular los cables con las manos.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, Alicates.



ENFERMERO

El enfermero es el responsable de cuidar a las personas que sufren alguna enfermedad. Asiste a los médicos para dar seguimiento al tratamiento que curará al paciente. Además de conocer las técnicas de cuidado, es atento y amable con los pacientes, pues los enfermos son personas que sufren y necesitan buen trato de quien los cuida. A veces se requiere que estén pendientes durante toda la noche para dar medicinas o supervisar que todo esté bien.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero, Termómetro, Frasco de medicina, Especulo.

Maleta Viajera No. 1

Ocupaciones en la comunidad



JUEZ

El juez es la persona que tiene la autoridad para valorar si alguien es culpable o no de violar las leyes de una sociedad. Él estudia las evidencias de lo que pasó, y escucha a los testigos del suceso, para determinar cuál será el castigo que se le impone al acusado. Si es inocente, este queda libre, y si no, es encarcelado por un tiempo, para que no vuelva a cometer el delito. El juez conoce todas las leyes de la sociedad donde vive y debe tener mucho conocimiento sobre lo que está bien y lo que está mal, para poder tomar una decisión correcta.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero.



CONSTRUCTOR

El constructor es el encargado de construir o modificar casas, edificios, puentes, hospitales, carreteras y parques, o cualquier otra estructura urbana que sirva para la vida humana en sociedad. Las distintas culturas del mundo tienen sus propias maneras de construir ciudades, dependiendo de si el clima es frío o caluroso, y de los distintos materiales que se puedan conseguir fácilmente en el medio. El cemento, la piedra y la madera son los materiales más comunes y duraderos para construir ciudades.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero, Bloques de armar, Regla de medir.



MAESTRO

El maestro conoce cómo educar a los niños y jóvenes en la escuela y se encarga de que aprendan cosas útiles para desempeñarse con independencia en la comunidad, y ser personas que conviven fácilmente con los demás. El maestro se prepara bien en los conocimientos, en las habilidades y en las actitudes que quiere que sus alumnos desarrollen, y debe ser capaz de motivarlos tanto que ellos siempre quieran seguir aprendiendo y siendo mejores personas.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, Corbata, Lentes, Borrador, Tizas, Bandera dominicana, Lupa.



MAMÁ

Una mamá lleva adentro el feto que se convertirá en un niño al nacer. Cuando el niño nace, la mamá lo alimenta con la leche de sus pechos, y también lo cuida y protege hasta que el niño se convierta en un joven adulto que pueda valer solo por sí mismo en la sociedad.

La forma en que una mamá cuida y protege a su hijo es dándole alimento, vestimenta y vivienda. Pero tan importante como esto es demostrarle a su hijo que lo ama a través de gestos de ternura, de divertirse con él, e infundiéndole confianza en sí mismo.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, Muñeca de trapo.



MÉDICO

Un médico busca mantener o recuperar la salud de un enfermo. Él examina al paciente y determina cuáles pruebas hay que hacerle para diagnosticar su problema. Una vez que lo sabe, indica un tratamiento que el enfermo debe seguir para sanarse. Un médico es un profesional muy importante en una sociedad, pues ayuda directamente a mantener la supervivencia. Al igual que el enfermero, debe tener cualidades de servicio y de compasión por el sufrimiento de los enfermos, y ayudarlos a sentirse más animados. El médico siempre estudia mucho, para comprender el funcionamiento del cuerpo humano y saber así cómo sanar lo más rápidamente posible.

CONTENIDO DEL KIT:

1 traje, 1 Sombrero, Estetoscopio.



MÚSICO

Un músico crea piezas musicales o las interpreta de otro autor que las creó. La música se expresa a través de instrumentos, por lo que la persona debe estudiar para conocer la técnica de cómo se toca dicho instrumento. Se requiere constancia para estudiar todos los días y llegar a ser un músico destacado. Pero también se toca la música para disfrutar de la misma, solo o en compañía de otras personas.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero, 1 Tambora.



PILOTO

Un piloto es la persona que sabe manejar aviones, cuidando de la seguridad de los pasajeros o de la carga que lleva. Es una profesión muy difícil porque es preciso estudiar mucho para poder manejar un avión: elevarse, estar estable en el aire y aterrizar, así como cuidar la altura, la distancia y la ubicación. Para tener el permiso de ser piloto hay que haber volado más de 1,000 horas, que son como 125 viajes de República Dominicana a Europa. Otro tipo de piloto es el que maneja aviones de guerra, pero las guerras no son buenas, y no deberían existir en el mundo.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero, 1 Avión.



PANADERO Y REPOSTERO

El panadero y repostero está especializado en elaborar panes y postres. Puede trabajar en una panadería, en una repostería, en un restaurante o en un negocio de comida para llevar. Debe ser cuidadoso con las medidas de los ingredientes, pues estos alimentos tienen recetas muy exactas que hay que cumplir. Y también tiene que ser creativo a la hora de decorar los postres, para que se vean apetitosos. Los panes se venden diariamente, pues el dominicano por lo general come pan en el desayuno y en la cena.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero, Panes variados.



PAPÁ

En la unión del papá con la mamá, se crea la vida de un nuevo ser humano. Por lo tanto, aunque es la mamá que lleva a su hijo en el vientre, ese niño nacerá con dos personas que serán responsables de él, su mamá y su papá. A veces, el niño vive con otro papá, que no es el que le dio la vida, pero es como si lo fuera también, puesto que lo importante es que un niño reciba cuidado, protección y amor de los adultos con quienes vive. El papá modela a los niños con su ejemplo, siendo un hombre trabajador y honesto, y también cariñoso y divertido. Tanto la mamá como el papá ponen las reglas de convivencia de la casa, las cuales los niños deben obedecer.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje.



PELOTERO

Se conoce al pelotero como un experto en el juego del Baseball (se pronuncia Béisbol). Este deporte se juega entre dos equipos de nueve jugadores cada uno, en un campo abierto. El pelotero debe ser constante con su entrenamiento y también ser un buen compañero, puesto que tiene que jugar siempre en equipo. Algunos peloteros se hacen famosos por jugar muy bien, y consiguen trabajo bien pagado en el país y en el extranjero.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero, 1 Bate, 1 Pelota.



POLICÍA

Un policía ayuda a mantener el orden y el respeto público en la sociedad. También vela por la seguridad de las personas protegiéndolas de otras personas que no cumplen las leyes. Algunos policías también investigan quién cometió algún crimen y arrestan a los sospechosos. Un policía debe ser honesto y responsable ya que enseña con su ejemplo.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero.



VETERINARIO

Un veterinario cura y previene las enfermedades de los animales de todas las especies, domésticos y salvajes. En la ciudad, los veterinarios tienen un consultorio donde reciben a las mascotas con frecuencia, y también venden todo tipo de productos necesarios para tener animales en la casa. En el campo, los veterinarios trabajan con los animales que ayudan en la agricultura o que se crían para la industria alimenticia. Para ser veterinario es preciso amar a los animales tanto como se ama a las personas.

CONTENIDO DEL KIT:

1 Traje, 1 Sombrero, Animales, Estetoscopio.

MALETA VIAJERA
Origen del Pueblo
Dominicano



Desde la conquista española de Quisqueya se inicia un proceso de colonización y posterior fusión de las culturas taína y española. El trabajo forzado y explotación indígena por el colonizador español fue exterminando la población indígena. Frente a esta realidad se inicia la esclavitud africana, y esta etnia se fusiona con las dos culturas previamente existentes en la isla, dando origen a la conformación de la identidad cultural dominicana.

La finalidad de la maleta viajera sobre el Origen del Pueblo Dominicano es identificar el origen de los elementos culturales de la nación dominicana. Los niños se vinculan con las actividades culturales de los taínos y el medio natural en que habitaban, así como la intervención posterior de las culturas española y africana. Pueden relacionar elementos de continuidad y de cambio entre los modos de vida del pasado y del presente. Las tres colecciones se muestran en orden cronológico (taína, española y africana), aunque algunos de los objetos pertenecen a más de una colección. En todos los grados del Nivel Primario, los docentes usan los objetos según sirvan a los fines específicos de sus clases.

COLECCIÓN TAÍNA

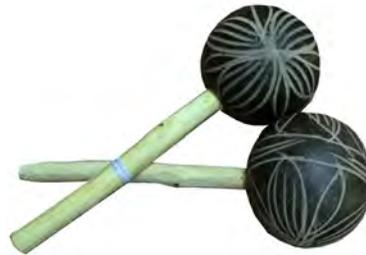
Cuenta con 6 objetos diversos que representan los diferentes aspectos de la cultura taína: el arte, las creencias, la agricultura, la música y la fauna.

1. Tortuga
2. Cuencos
3. Cangrejo
4. Maracas
5. Cemí
6. Macuto



TORTUGA

Las tortugas de mar y las jaibas de río formaban parte de la dieta alimenticia de los taínos. Las capturaban a las orillas cuando estas venían a poner sus huevos. Los taínos asaban su carne, comían sus huevos y utilizaban el caparazón de adorno.



MARACAS

Las maracas eran instrumentos musicales usados por los taínos en el areíto para marcar el ritmo de los danzantes. Los areítos eran ceremonias que se llevaban a cabo en el batey o aldea. Todos los habitantes eran convocados y entre música y baile se narraban poemas, historias y leyendas, también se celebraban uniones matrimoniales y nacimientos.

Maleta Viajera No. 2

Origen del pueblo dominicano



CUENCOS

Los cuencos de higüero fueron de gran utilidad para los taínos como platos y vasos para comer y beber, y usarlos como cucharas. Algunos de ellos eran decorados con dibujos labrados.



CANGREJO

Los cangrejos son crustáceos de costas tropicales y templadas. Le servían a los taínos como alimento y su caparazón era usado para fermentar las tierras de cultivo.



CEMÍ

Los cemíes taínos son esculturas que representan las divinidades del mundo mágico religioso donde se adoraba la lluvia, los truenos y otro fenómeno natural. El cemí se invocaba a través del rito de la cohoba, que empezaba aspirando un tipo de semillas. El jefe o cacique quien se comunicaba con las divinidades para pedir el bienestar de la aldea y predecir su futuro.



MACUTO

El macuto de origen taíno está tejido en fibras naturales. Su apertura es redonda y amplia para guardar y cargar objetos. Otro ejemplo de cestería taína es la hamaca.

COLECCIÓN ESPAÑOLA

Cuenta con 4 objetos que representan diferentes aspectos de la cultura española en La Española, como costumbres, religión católica, fauna y música.

1. Pandereta
2. Bota de tomar vino
3. Imagen del Sagrado Corazón de Jesús
4. Gallo



PANDERETA

La pandereta es un instrumento musical de percusión formado por un marco rígido circular con un parche de cuero fino tensado y pequeñas chapas de metal. El origen de la pandereta es muy remoto, parece haber sido usado desde los egipcios. Era un instrumento muy usado en el sur de España y gran parte de la tripulación de los viajes de Cristóbal Colón procedían de esa región.



GALLO

El gallo es un ave doméstica procedente de Asia. Llegó a España por la Ruta de la Seda durante la Edad Media y es traída a Quisqueya por los conquistadores españoles, ya que era fácil de trasladar en los barcos. Ellos traían vivas a las aves para alimentarse de su carne y sus huevos, y las plumas eran usadas en la elaboración de almohadas y colchones.

Maleta Viajera No. 2

Origen del pueblo dominicano



BOTA DE TOMAR VINO

La Bota es un recipiente de piel utilizado para contener cualquier tipo de líquido. En los tiempos de la colonización española era una manera práctica de llevar el agua de consumo personal en largas travesías a pie o en largas jornadas de trabajo. Para las fiestas se llenaba de vino. Hoy en día puede observarse en los pueblos de las montañas.



IMAGEN SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS

La imagen del Sagrado Corazón de Jesús es un ejemplo del culto de la religión católica impuesta por el conquistador español en las culturas aborígenes y entre los esclavos africanos. La religión católica fue un elemento clave en el desarrollo de las colonias, ya que unificaba con el idioma español todos los territorios conquistados.

COLECCIÓN AFRICANA

Esta colección está constituida por 3 objetos. Los africanos reprodujeron su cultura con materiales encontrados en La Española y la fusionaron con la cultura taína y española, creando los cimientos de la identidad dominicana actual.

1. Tambor Africano
2. Tararira
3. Conchas



TAMBOR AFRICANO

El tambor tradicional africano se fabricaba en La Española con materiales tropicales. La madera era de árboles de caoba y el cuero era de pieles de chivos o vacas. Los usaban como instrumentos musicales, objetos de ceremonia y como método de comunicación.



TARARIRA

La tararira es un instrumento musical de percusión. Es una adaptación de la pandereta española y la maraca taína, durante el período de esclavitud en La Española. La palabra significa chanza, alegría con bulla y voces, nombre propicio para las fiestas en que se tocaba.



CONCHAS

Las conchas que aparecen en la orilla del mar son los caparazones de algunos animales invertebrados. Les sirven para protegerse de ser comidos por otros animales. En la medida que el animal crece, deshecha la concha y produce o encuentra otra más grande. En la cultura africana, las conchas se usaban como adorno corporal, instrumento musical u objeto de comunicación.

COLECCIÓN DOMINICANA

Cuenta con 8 objetos diversos que representan los diferentes aspectos de la cultura dominicana, la cual es la fusión de las culturas taína, española y africana.

1. Tambora
2. Guayo
3. Escena costumbrista dominicana
4. Güira
5. Sombrero Campecino
6. Careta de carnaval
7. Pilón
8. Bandera de la República Dominicana



TAMBORA

La tambora es un instrumento de percusión con el cual se interpreta la música nacional: el merengue. Es un cilindro de madera y los dos extremos poseen parches de piel de chivo. Se toca colgada del cuello y tocando ambos extremos de forma alternativa. Es una fusión entre el tambor taíno y el africano.



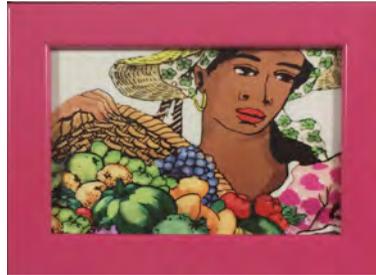
GUAYO

El guayo es un utensilio de cocina con el que se rayan los alimentos. Los taínos usaban piedras con relieve para rallar la yuca y el maíz. En el proceso de la fusión de las culturas se creó el guayo de latón con la misma finalidad.

COLECCIÓN DOMINICANA

Cuenta con 8 objetos diversos que representan los diferentes aspectos de la cultura dominicana, la cual es la fusión de las culturas taína, española y africana.

1. Escena costumbrista dominicana
2. Tambora
3. Güira
4. Careta de carnaval
5. Guayo
6. Pílón
7. Sombrero Campecino
8. Bandera de la República Dominicana



ESCENA COSTUMBRISTA DOMINICANA

En la escena pueden observarse características de la cultura dominicana: la mujer de etnia negra o mulata, el traje y sombrero típico de campesina, las frutas y vegetales de la isla.



CARETA DE CARNAVAL

La careta de carnaval es de herencia española, pues se usa para disfrazarse y despedirse del pecado antes de la Semana Santa. También es de herencia africana, pues las usaban en ritos espirituales y en fiestas.

Maleta Viajera No. 2

Origen del pueblo dominicano



GÜIRA

La güira es un instrumento musical de origen taíno y forma parte de los instrumentos del merengue.



SOMBRERO CAMPESINO

El sombrero campesino dominicano es fabricado con cana tejida. Es un icono de la cultura dominicana y deriva del sombrero del campesino español.



PILÓN

El pilón es un mortero de madera que se utiliza para majar granos, sazones y otros alimentos.



BANDERA DE LA REPÚBLICA DOMINICANA

La bandera dominicana es uno de los tres símbolos patrios, junto con el escudo y el himno nacional.

MALETA VIAJERA
Patrimonio Cultural
Dominicano

3

Un patrimonio cultural es la herencia de creencias y costumbres provenientes del pasado en una comunidad. Dicha herencia se mantiene viva en la actualidad y se transmite de generación en generación. Un patrimonio puede ser tangible, representado por objetos artesanales o monumentos arquitectónicos; e intangible, como los juegos, las tradiciones orales, las recetas típicas, o los ritmos musicales.

La finalidad de la maleta viajera sobre el Patrimonio Cultural Dominicano es valorizar nuestra identidad dominicana a partir de objetos representativos, vinculándolos con las regiones geográficas donde se manifiestan. En todos los grados del Nivel Primario, los docentes usan los objetos según sirvan a los fines específicos de sus clases.

MAPA ARTESANIA DOMINICANA



NA

En el siguiente mapa se ubican los objetos de esta maleta según la región geográfica que representan:





APAREJO

El aparejo es el sustituto de la silla de montar europea y es utilizado actualmente por el campesino dominicano.



MACUTO

El macuto es un bulto tradicional dominicano heredado de la cultura taína y que aún se utiliza en la actualidad.



MONO ACORDIONISTA

Esta es la representación de un mono acordeonista satirizando a un músico de merengue.



FIGURA TAÍNA

Esta es una representación inspirada en un Cemí taíno con líneas y diseños contemporáneos.



MARACAS

Los objetos de higuero tallado se remontan a la cultura taína y son una tradición artesanal abundante hoy en día.



TAMBORA

La tambora dominicana es el corazón del merengue. Es la fusión del tambor taíno y del africano.



GÜIRA

La güira es un instrumento musical del merengue. Es heredado de la cultura taína y elaborado actualmente con latón.



TROMPO

El trompo es un juego tradicional dominicano heredado de la cultura española.

COLECCIÓN DE OBJETOS Artesanías



GALLO

Los gallos tallados y pintados en madera se representan de manera realista. Son figuras de gran popularidad debido a la tradición gallera dominicana.



CALDERO

El caldero es un recipiente de fondo cóncavo y metálico para calentar y cocinar los alimentos.



JARRO

La técnica del esmaltado es una tradición europea que ingresa al país durante el siglo XIX para fabricar poncheras, baciñillas, cubetas para leche y utensilios de mesa.



GÜAYO

El guayo es un utensilio de cocina que sirve para guayar o rallar los alimentos.



PILÓN

Utensilio típico de cocina típico en los hogares dominicanos. Se utiliza para majar víveres y sazones, entre otros alimentos.



CHANCLETAS

Calzado tradicional rural dominicano que ha sido sustituido por el calzado de plástico moderno, de confección más barata.



DELFIN

Talla en madera de un solo tronco.



MUÑECA DE PORCELANA

Muñeca con traje típico



CARETA DE CARNAVAL

Las máscaras del carnaval de Santiago de los Caballeros tienen dos modalidades: una con los cuernos con puyas, que representan a los diablos del sector de la Joya; y otras con los cuernos lisos que representan el sector de los Pepines. Durante el carnaval, ambos bandos se enfrentan en bailes y hacen sonar sus látigos al viento.



PEZ

En estas piezas el artesano crea figuras inspiradas en la naturaleza, pero con detalles y características de su imaginación creando una fauna imaginaria.



MUÑECA DE TRAJO

Las muñecas se usan como juguete en todas las culturas del mundo. Las características físicas de las mismas en sus rasgos étnicos y vestimentas son las que definen su procedencia.



FRUTAS VARIADAS

Las frutas de madera son muy populares, ya que existe la tradición de colocarlas de manera variada al centro de la mesa del comedor o en una fuente en la cocina. El artesano las realiza de forma realista.

PATRIMONIO CULTURAL INTANGIBLE

El patrimonio intangible, oral o inmaterial está constituido por las creaciones de una comunidad basadas en sus tradiciones. Historias y poemas, canciones, música, arte culinario y juegos, entre otros, reflejan la identidad cultural. Es conveniente que los maestros trabajen con sus alumnos el rescate de la memoria de las estas manifestaciones de la cultura dominicana.

a. **Tradiciones orales**

Son historias o leyendas de familia, que constituyen la memoria colectiva de un grupo de personas o un pueblo. El maestro solicita a los alumnos que pregunten en su casa por una historia antigua de la familia o del pueblo y la compartan en el aula. También se puede invitar a los abuelos a hacer historias al colegio, en caso de que sea posible.

b. **Tradiciones musicales**

Son canciones que se cantan a través de las generaciones, generalmente anónimas. El maestro indaga algunas y se las enseña a los niños.

c. **Tradiciones lúdicas**

Son juegos infantiles al aire libre heredados de nuestros ancestros. Incentivan el compañerismo y la tolerancia entre los niños. El maestro practica los juegos con los niños en el patio en un ambiente relajado y divertido.

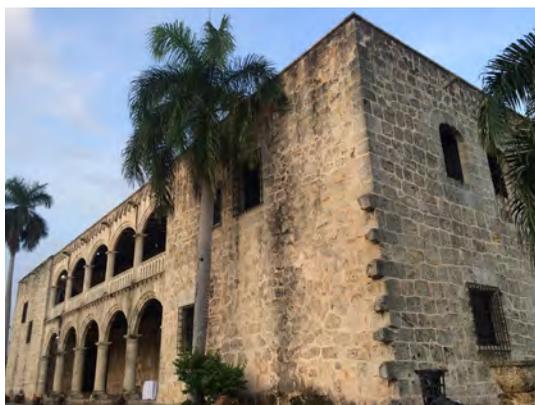
d. **Tradiciones culinarias**

Constituyen los ingredientes y los procedimientos que conforman una manera de preparar alimentos típicos. El maestro involucra a los niños en reunir los ingredientes, hacer la receta y disfrutar lo producido en grupo.



CATEDRAL PRIMADA DE AMÉRICA SANTA MARÍA DE LA ENCARNACIÓN

Esta es la catedral más antigua de América, consagrada por el Papa Julio II en 1504. El edificio se caracteriza por sólidas paredes y tres puertas, dos de ellas de estilo gótico (propio de la Edad Media) y la tercera de estilo plateresco (propio del Renacimiento). Posee 14 capillas y un altar mayor. Representa la imposición de la religión católica impuesta por el conquistador y el colonizador español.



ALCÁZAR DE COLÓN

El Alcázar de Colón se construyó entre 1511 y 1514. Fue el primer palacio fortificado de los españoles en América y la única residencia conocida de algún miembro de la familia Colón. La habitó el Virrey Diego Colón, hijo de Cristóbal Colón y Doña María Álvarez de Toledo. De esta pareja nacieron en La Española sus cuatro hijos y hasta 1577 vivieron ahí cuatro generaciones de descendientes.



FORTALEZA OZAMA

La Fortaleza Ozama fue construida por el Gobernador Nicolás de Ovando desde 1502 a 1508, con la finalidad de proteger la ciudad de Santo Domingo de los ataques de piratas y corsarios ingleses, portugueses y franceses.



LAS CASAS REALES

Las Casas Reales o Palacios Reales eran en la época de la colonia las sedes de los distintos poderes que gobernaban la isla. Por un corto tiempo, se controló desde ahí todo el continente descubierto. Constituyeron dos edificios construidos en 1511 para albergar las oficinas gubernamentales, como por ejemplo, la Real Audiencia, que se fue el primer tribunal del Nuevo Mundo.

INVENTARIO

Maleta Viajera No. 1 Ocupaciones en la comunidad

OCUPACIONES	TRAJES	SOMBREROS	ELEMENTOS
Agrónomo	1	1	Frutas Vegetales Perro Vaca Chivo
Artista	1	1	2 Libros de dibujar 1 Caja de crayolas
Bailarín	1	-	-
Bombero	1	1	Campana Hacha Extinguidor
Chef	1	1	Espátula Cuchara Platos Tazas Jarras Salchichas Huevos fritos Papas fritas
Ebanista	1	1	SERRUCHO Tornillos Alicate
Electricista	1	-	Alicates
Enfermero	1	1	Termómetro Frasco de medicina Espéculo
Constructor	1	1	Bloques de armar Reglas de medir

OCUPACIONES	TRAJES	SOMBREROS	ELEMENTOS
Juez	1	1	-
Maestro	1	-	Corbata Lentes Bandera dominicana Borrador Tizas Lupa
Mamá	1	-	Muñeca de trapo
Médico	1	1	Estetoscopio
Músico	1	-	1 Tambora 1 Sombrero
Piloto	1	1	1 Avión
Panadero y Respostero	1	1	Panes variados
Papá	1	-	-
Pelotero	1	1	1 Bate 1 Pelota
Policía	1	1	-
Veterinario	1	1	Animales Estetoscopio

Bibliografía

Brea, E. J., Brea. Domínguez, M., Roca, L., Silvestre, R. Del Monte, J. E. (2006). Guía de arquitectura de Santo Domingo. Santo Domingo-Sevilla.

Chez Checo, J. Veloz Maggiolo, M. L. Mateo, A. (1998). Santo Domingo: Elogio y memoria de la ciudad. Codetel.

Ferrari, J., Manos Creadoras (2002). UNESCO. Santo Domingo.

Ferís Iglesias, C. Patrimonio Dominicano (2003). Despacho de la Primera Dama. UNDP. Santo Domingo.

Moya Pons, F. (1977). Manual de historia dominicana. Santiago de República Dominicana: Universidad Católica Madre y Maestra (UCMM)

Santana Mestre, J., Martínez Gil, T. (2012). Patrimonio, identidad y educación: una reflexión teórica desde la historia. Universidad de Barcelona. Barcelona.

Fuentes digitales

«UNESCO TO PROTECT MASTERPIECES OF THE ORAL AND INTANGIBLE HERITAGE OF HUMANITY». UNESCO Press. 10 de mayo de 2000. Consultado el 31 de julio de 2016.